Pisma poświęcone starym grom

NOP

4/2006 (4)

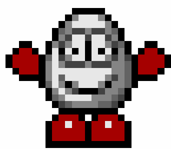


W TYM NUMERZE:

- Brutal: Paws of Fury
- Catacomb 3D
- Commander Keen 4-6
- Contra Force
- Crystal Caves
- Dark Colony
- Dizzy: Prince of the Yolkfolk
- FIFA 98
- Krypton Egg
- Monty on The Run
- Operation Wolf
- Panic Restaurant
- Rocks 'n' Diamonds
- The Sting!

Historia Dizzy'ego

EmuZWin - Spectrum na PC



Hej tam!

Mamy mały poślizg, ale chyba warto było czekać. W tym numerze NOP'u jest więcej recenzji i tekstów. Zmieniłem nieco formułę artykułów - mamy teraz Plusy i Minusy. Myślę, że spodoba wam się pobieżny opis emulatora Spectrum EmuZWin oraz opis historii Dizzy'ego.

W następnym numerze obiecuje wam natomiast zmianę szaty graficznej.

Korodzik

Ten numer NOP przygotowany został przez Jacka „Korodzik" Dobrzynieckiego i Thaddy(L).

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania przysyłanych listów.

Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.vie.pl

SPIS TREŚCI

Recenzje:

Poradniki:

Nowości:

Technikalia:

Publicystyka:

CONTRA FORCE

- Cześć to ja Fox. Czy to ty Burns?
- Tak
- Przywódca wywiadu jest w poważnych tarapatach, potrzebujemy twojej pomocy.
- Ok. Będę w starym magazynie na skraju portu
- Fox?!
- Teraz musimy wyeliminować ciebie Burns.

Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry Contra Force. Zapewne wielu z was pamięta jak grywano w nią na Pegassusach. W grze mamy do wybory 4 komandosów: Burns'a, Iron'a, Smith'a oraz Beans'a. Każdy z nich posiada charakterystyczną broń dla siebie. Burns ma 2 rodzaje karabinków oraz granaty, Smith pistolet, snajperkę i strzelbę strzelająca rakietami. Iron to facet od ciężkiego sprzętu w jego arsenale są same bazooki. A Beans oprócz pistoletu posiada także dwa rodzaje bomb.

W grze mamy pięć misji rozgrywanych w różnych lokacjach. Zaczynamy od portu następnie płyniemy na statku skąd przenosimy się do wieżowca. Ostatnie 2 misje to lot samolotem oraz pościg za szefem "Blue Group" w budynku. Jak już jestem przy bossach to po każdej misji mamy jednego do pokonania. W każdej misji zbieramy teczki, dzięki którym możemy zmieniać nasze bronie oraz poprawić nasz pancerz.



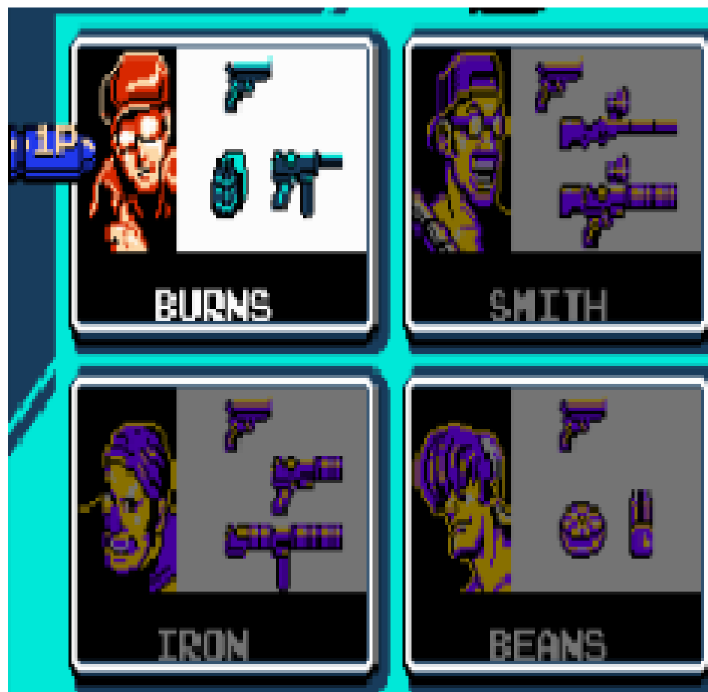
Grafika jak na grę z konsoli 8 bitowej prezentuje się bardzo dobrze. Każda lokacja oddana jest szczegółowo. Podczas gry cały czas przemieszczamy się w prawo. Wyjątkiem są tylko misje 2 i 3 gdzie zastosowany jest widok z góry. Nasi przeciwnicy różnią się między sobą nie tylko ubiorem, ale także bronią, którą posiadają. Muzyka jest po prostu świetna. Doskonale pasuje do klimatu gry. Najważniejsze, że nie przeszkadza w grze a wręcz pomaga.

Lecz najważniejszym plusem tej gierki jest grywalność. Ta gra po prostu się nie nudzi! Za każdym razem, gdy w nią gramy czerpiemy z niej taka samą ilość wrażeń jak za pierwszym razem. Nie mógłbym też zapomnieć jeszcze o wspaniałym trybie gry we dwóch.

Contra Force

Producent: Konami
Wydawca: Neocity
1992
Platformy: NES


½



Podsumowując Contra Force to jeden z najlepszych tytułów, jakie ukazały się na konsolkę NES. Duża grywalność, wspaniała muzyka i całkiem niezła grafika to najważniejsze zalety tej gry.

Plusy:
- GRYWALNOŚĆ!!!
- Całkiem niezła grafika.
- Muzyka

Minusy:
- Za krótka
- Mogłaby być trudniejsza.

Thaddy(L)

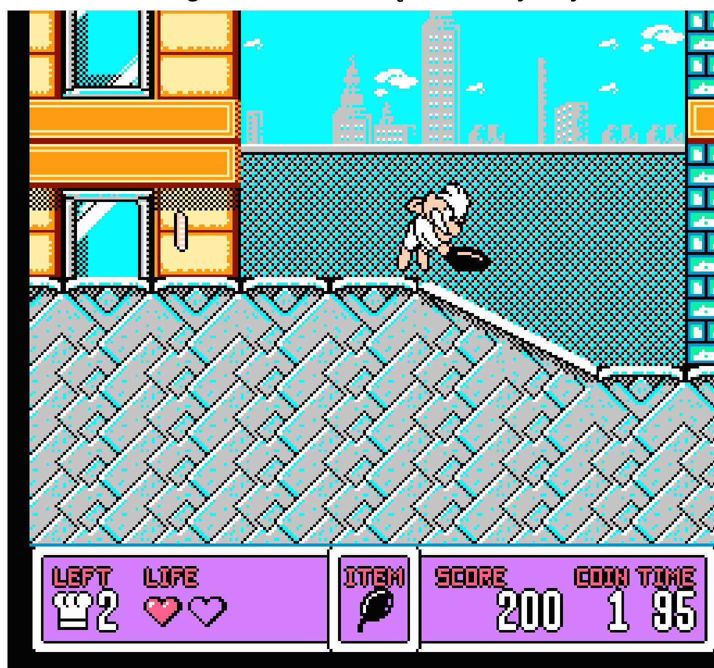


PANIC RESTAURANT

Pewnego poranka zły i przebiegły kucharz Ohdove zaatakował naszego bohatera, który zmierzał do swojej restauracji. Niestety Ohdove przejął restauracje. Naszym zadaniem jest pomóc naszemu kucharzykowi odzyskać biznes. Nie będzie to łatwe, ponieważ od samego początku atakują nas goniące kurczaki, marchewki, jajka sadzone i inne kreatury wysłane przez naszego przeciwnika.

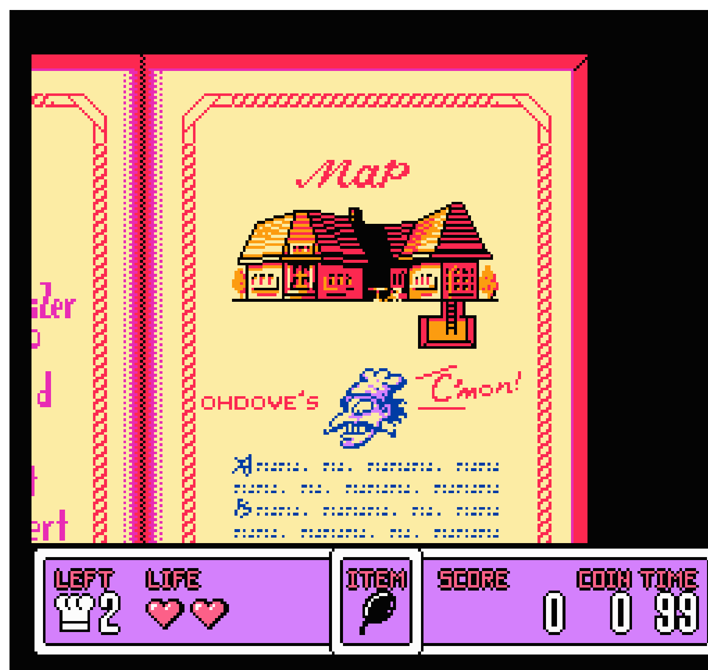
Do przejścia mamy 6 misji, a po każdej z nich musimy zabić jakiegoś „kuchennego potwora”. Najpierw jest to potężny rondel, następnie kuchenka mikrofalowa, z której wylatują kurczaki, talerz z barszczem z uszkami, ogromny hamburger oraz rożek lodowy. Naszym ostatnim przeciwnikiem jest sam Ohdove, z którym stoczymy walkę na niebie latając na miskach.

Nasz kucharzyk posiada całkiem niezły arsenał broni. Standardową jest patelnia. Oprócz nie naszych przeciwników możemy eliminować łyżka, talerzami oraz skacząc na widelcu. Jest jeszcze specjalna broń, czyli rondel, który zakładamy na głowę i przez pewien czas nasi wrogowie nie zrobią nam krzywdy.



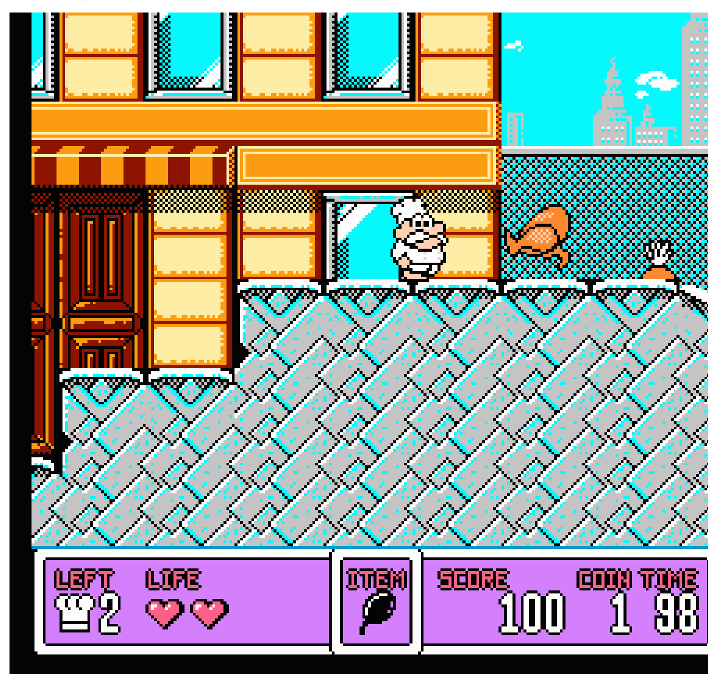
W czasie gry zbieramy pieniądze, które „wylatują” z naszych przeciwników. Ponadto możemy znaleźć czapki kucharskie, które dodają nam życie, cukierki, które zapełniają nam jedną gwiazdkę, która oznacza nasz poziom życia oraz lizaki, które dodają nam gwiazdkę do poziomu życia. Maksymalnie nasz poziom energii może liczyć cztery gwiazdki. Zebrane pieniądze możemy wymienić po każdym levelu na nagrody grając w jednorękiego bandytę. Pomiędzy levelami wyświetla nam się karta menu, w której zawarta jest mapka, na której ukazana jest nasza aktualna misja.

Grafika w grze jest bardzo ładna. Każda sceneria i postać jest ukazana szczegółowo. Nawet animacja jak na grę na NES'a jest bardzo dobra. Muzyka również jest bardzo dobra. Muzyka jest „lekka”, szybko wpada w ucho i co najważniejsze nie przeszkadza w grze. W „Panic Restaurant” gra się bardzo przyjemnie, gra nie nudzi i przykuwa do telewizora na długo, mimo tego, że jest dość krótka. Oprócz tego, że gra jest krótka jej poziom trudności również nie zachwyca. Przeciwnicy zawsze atakują nas w tym samym miejscu,



przez co gdy przechodzimy grę po raz kolejny w pamięci mamy miejsca gdzie znajdują się nasi przeciwnicy.

Podsumowując „Panic Restaurant” jest grą dobrą. Bardzo ładna grafika i muzyka oraz fakt, że mimo bardzo łatwego poziomu trudności gra się całkiem fajnie sprawiają, że każdemu lubiącemu platformówki ta gra się spodoba.



Plusy:
- Grafika
- Muzyka
- Bardzo przyjemnie się gra

Minusy:
- Bardzo łatwa
- Krótka

Thaddy(L)

Panic Restaurant

Producent: Taito
Wydawca: Taito
1992
Platformy: NES



CRYSTAL CAVES



Podobna do opisywanego wcześniej Secret Agent, Crystal Caves osadza nas w roli górnika Mylo. Ów górnik przybywa na tajemniczą planetę, podziurawioną niezliczonymi kopalniami, w celach czysto zarobkowych. Kierując jego poczynaniami, zajmiemy się m.in. strzelaniem do potworków, przesuwaniem dźwigni, jeżdżeniem windami itp. Poziomów jest dużo i wszystkie są różnorodne pod względem grafiki, a niektóre mają niską lub odwróconą grawitację. Aby je ukończyć, należy znaleźć wszystkie kryształy i dojść do wyjścia.

Po drodze natykamy się na przeciwników, pałających chęcią skrzywdzenia nas. Odwodzimy ich od tych zamiarów za pomocą naszej podręcznej bazooki, do której amunicję znajdziemy tu i ówdzie. Droga do wyjścia jest zwykle najeżona rozmaitymi drzwiami i niebezpieczeństwami - likwidujemy je za pomocą dźwigni i przełączników. Jeśli mamy jakieś większe ambicje, możemy poszukać bardzo chytrze ukrytych przezroczystych kryształów, możemy także znaleźć literki, po których zebraniu w odpowiedniej kolejności otrzymujemy punkty.

Jeśli już ukończyliśmy grę, do naszej dyspozycji stoją 2 kolejne części - bardzo trudne. Są przeznaczone głównie dla "wyjadaczy".

Plusy:
- Zróżnicowane poziomy
- Nie za trudna
- Po prostu relaksująca :)

Minusy:
- Trochę przykrótka

Korodzik

Crystal Caves

Producent: Apogee
Wydawca: Apogee
1991
Platformy: PC



OPERATION WOLF

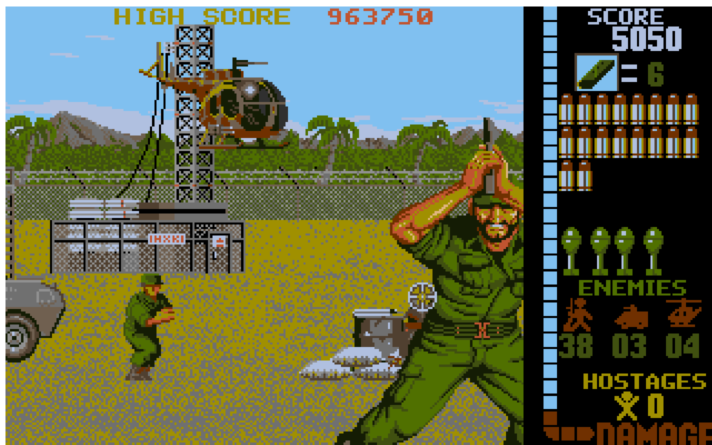
Opowieści o ludziach-czołgach jest w świecie gier komputerowych multum. Zewsząd atakują nasze biedne umysły różni komandosi i mięcho armatnie. Do tego elitarnego grona dołączyła gra Operation Wolf, będąca konwersją z automatów.

Fabuła nie jest oczywiście wymyślna. Trwa jakaś tam wojna w tropikach, a nas oddelegowano jako jednoosobowe komando do wykonania tajnej misji odbicia jeńców. W przypływie szczodrości dowództwo wyposażyło nas w kilka granatów, przestarzałą pukawkę i parę magazynków. Zrzuceni na spadochronie trafiamy na miejsce niepewni, co los przyniesie. Na wstępie musimy stawić czoła setkom żołnierzy, opancerzonych transporterów i helikopterów - żyć, nie umierać (a raczej dokładnie odwrotnie).

Przed nami 6 poziomów. Na każdym z nich trzeba wybić wszystkich, co do nogi. Oczywiście nie jest łatwo. Karabiny i działa dość skutecznie uszczuplają nasze zdrowie. Co więcej, niektórzy wraży wojownicy są wyposażeni w granaty, bazooki lub noże, których używają z zastraszającą skutecznością. Niektórzy w stylu Rambo chowają się w ziemi, by wyskoczyć w ostatniej chwili. Inni, ciemnoskórzy i odziani w jaskrawe ubranka, udają Schwarzeneggera - ich słabym punktem jest głowa. Nie można narzekać na nudę. Po drodze stawiamy czoła 2 bossom.

Oprócz wrogów spotykamy też cywili - takich jak spanikowane kobiety czy pielęgniarzy. Ich przypadkowe (prawda???) zabicie jest wysoce niepożądane. Na poziomach 5 i 6 pojawiają się wspomniani wcześniej jeńcy - trzeba na nich uważać, by nikt ich nie zabił. Od liczby uratowanych zakładników zależy nasza końcowa ocena, dokonywana przez samego prezydenta.

Ogółem gra jest relaksująca, szybka i niełatwa - nieprędko zobaczycie ostatni poziom.



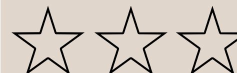
Plusy:
- Całkiem ładna grafika
- Zróżnicowani żołnierze
- Dobra na relaks

Minusy:
- Dźwięki
- Trochę za trudna

Korodzik

Operation Wolf

Producent: Taito
Wydawca: Taito
1989
Platformy: Amiga, Amstrad, Atari ST, C64, NES, PC, ZX Spectrum



BRUTAL: PAWS OF FURY

Jeśli przejadł się wam już Mortal Kombat, Virtua Fighter czy Tekken, to mam dla was coś nowego i oryginalnego. Co byście powiedzieli, gdybym zaproponował wam mordobicie dla dzieci? No, może nie do końca dla dzieci, ale na pewno mniej brutalne niż inne tego rodzaju gry. Oto Brutal: Paws of Fury, bijatyka jakiej jeszcze nie widzieliście.

Fabuła gry jest niezwykle oryginalna i wymyślna. Oto niejaki Dalaj Lama zorganizował turniej. Przybyli nań faceci i facetki ze wszystkich stron świata. Czy uda im się pokonać wszystkich przeciwników i dotrwać do końca turnieju?

Co ciekawe, nasi zawodnicy należą do innego gatunku niż ludzki. Będziemy mogli grzmocić się zwierzątkami o tak ślicznych i miłych imionkach jak Kung Fu Królik, Iwan Misio czy Psycho-Kotek. Zapowiada się niezła zabawa.



Mamy w grze tryb jednego gracza, w którym przedzieramy się przez serię komputerowo sterowanych przeciwników. Oczywiście istnieją też "kombosy" które włączamy, wciskając odpowiednie klawisze. Komputer potrafi te kombo odpowiednio wykorzystywać, więc jest raczej groźnym przeciwnikiem. Po każdej walce możemy jeszcze obejrzeć sobie ripleja.

Gdy już rozwalimy komputerowo sterowane zwierzaki, możemy zasiąść do wspólnej rozwałki z kolegą lub koleżanką. Wybieramy sobie zwierzaki i jedną z wielu scenerii, na którą się następnie przenosimy i grzmocimy wroga. Grafika w okolicy jest zresztą śliczna. Krew nie leje się tu wprawdzie strumieniami (już widzę te zawiedzione miny), ale walka sprawia miłe wrażenie. Nasi bohaterowie animowani są niestety niekiedy niezbyt płynnie, ale za to bardzo starannie narysowani, dzięki



czemu gra nie razi uczuć estetycznych.

W grze jest 11 zwierzaków oraz 14 miejsc do toczenia walk, w tym tak malownicze krajobrazy jak plaża, most w chmurach czy też ogród. Pięknych widoków wam z pewnością nie zabraknie.

Słowem, Brutal: Paws of Fury to gra ładna, łatwa i przyjemna. Nadaje się świetnie do spędzania wolnego czasu.

Plusy:
- Ładna grafika
- Dużo lokacji i zawodników

Minusy:
- Chyba brak





Korodzik

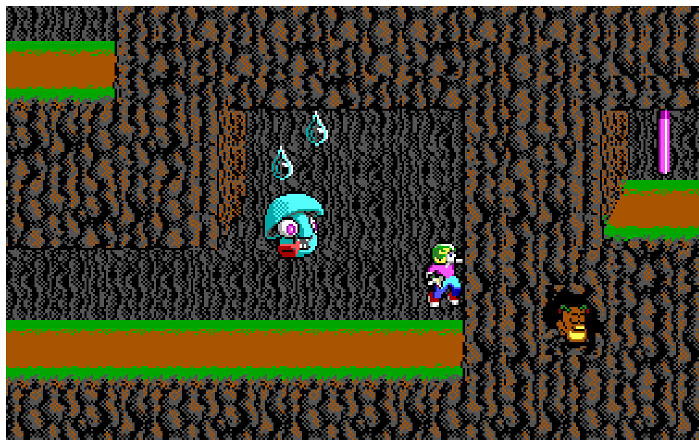
Brutal: Paws of Fury

Producent: GameTek
Wydawca: GameTek
1995
Platformy: Amiga, Genesis, PC, Sega CD, SNES

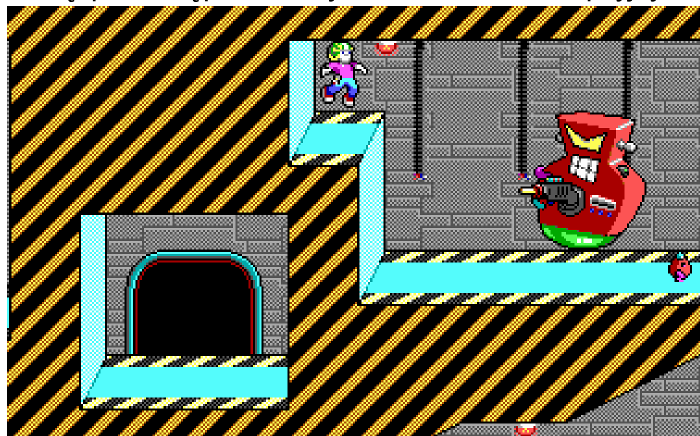


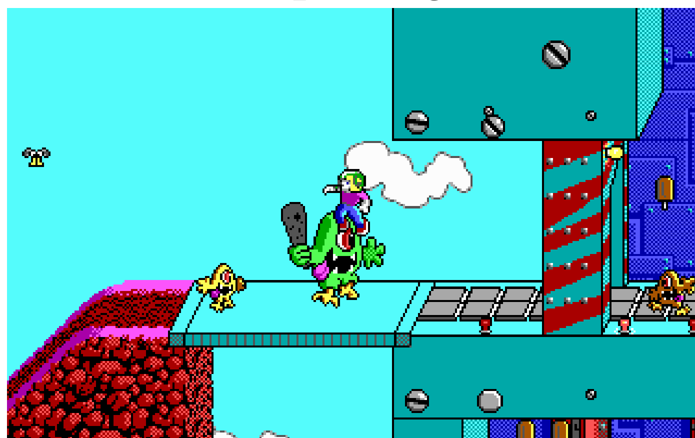
COMMANDER KEEN 4-6

Komandor Keen, czyli największy bohater kosmiczny wśród dzieciaków, powrócił w trzech częściach swych przygód (poprzednie części już opisałem). Są one o wiele lepsze pod każdym względem od wcześniejszych epizodów tej gry!



W grze Komandor Keen 4 nasz bohater wybiera się na planetę Gnostikus, by uratować paru dziadków, uwięzionych przez tajemniczego wroga. W części piątej trafiamy na pokład olbrzymiego statku kosmicznego, mającego za zadanie zniszczenie galaktyki. I w końcu w „szóstce" ratujemy naszą niańkę, porwaną przez Obcych w celach konsumpcyjnych.





Jakość rozgrywki stoi na wysokim poziomie. Od ładnej grafiki do dobrej (choć nieco monotonnej) muzyki - wszystko jest tu dobrze wykonane. Poziom trudnośći jest dość wysoki - jedno dotknięcie wrogiego stworka zabija nas na miejscu. Na szczęście grę można w dowolnym momencie zapisać, aby przejść trudniejsze momenty.

Wrogów jest dużo i są zróżnicowani. Od ślimaczków poprzez roboty do wielkich niebieskich obcych - wszyscy są ładnie narysowani (chociaż z płynnością animacji trochę gorzej). Poziomy są duże i ślicznie udekorowane. Zbieramy tam klucze, unikamy pułapek i w końcu docieramy do celu. Oczywiście dużo jest skakania, zarówno na nóżkach, jak i na kijku „pogo".

Ostatnie 3 części Commander Keen to miła zabawa dla całej rodziny (brzmię jak jakaś głupia reklama...)

Plusy:
- Grafika
- Muzyka
- Ładne poziomy

Minusy:
- Trochę przesadzony poziom trudności

Korodzik

Commander Keen 4-6

Producent: id Software
Wydawca: Apogee Software
1991
Platformy: PC


½

KRYPTON EGG

Arkanoid to stara, klasyczna, powszechnie lubiana gra. Ciągle powstają jej nowe wersje, a jedną z najlepszych jest Krypton Egg.



Jest to właściwie to samo co w klasyce - rozwal mur z cegiełek za pomocą piłki i paletki. Jednak można tu znaleźć wiele ciekawych elementów, jak np. zwierzaki, które stale pojawiają się na planszy i zmieniają tor ruchu piłki. Niektóre z nich mogą wręcz zniszczyć paletkę. Na szczęście jako przeciwwagę mamy bonusy, wypadające z rozbitych cegiełek. Jest ich do licha i trochę - niektóre powodują, że piłka nie odbija się od niszczonych cegiełek, przez co możemy prowadzić ogólną demolkę. Inne dają naszej paletce silnik rakietowy, dzięki któremu latamy po całej planszy. Do pary można wziąć jeden z rodzajów broni, która przyspieszy proces destrukcji.

W wersji shareware mamy tylko 8 poziomów. W pełnej jest ich o wiele więcej, tak jak i atrakcji. Możemy np. staczać bitwy z ogromnymi monstrami.

Plusy:
- Mnóstwo bonusów
- Ładne poziomy

Minusy:
- Brak

Korodzik

Krypton Egg

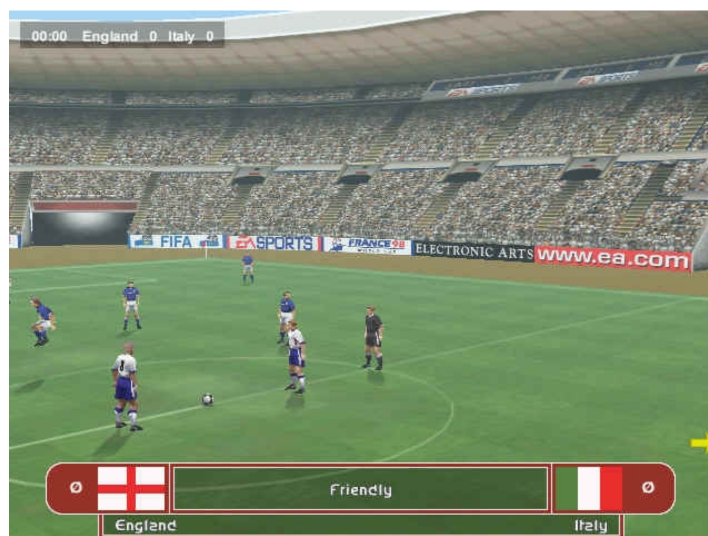
Producent: Computer Communications & Visions
Wydawca: CC&V
1996
Platformy: Amiga, ATARI ST, PC



FIFA 98

W oczekiwaniu na pierwszy mecz naszych biało-czerwonych kopaczy na mundialu postanowiłem trochę odświeżyć sobie jedną z moich ulubionych gier z serii FIFA.

Rozpoczynam instalacje wszystko przebiega Ok, 150 Mb skopiowało się na dysk, i już uruchamiam grę. Zaczyna się obiecująco. Bardzo dobre intro z piosenką zespołu Blur w tle. Przypominam sobie jak to intro wydawało mi się idealne dopóki nie zobaczyłem interka z FIFY 2000. Przechodzę do menu i widzę ładne przyciski wszystko ładnie poukładane. Opcje do ustawienia standardowe: 3 poziomy trudności, jakość grafiki, muzyki, realizm rozgrywki, itp. Mamy do wyboru pięć trybów gry: Mecz towarzyski, kwalifikacje do Mistrzostwa Świata, ligę, trening i konkurs rzutów karnych. Zaczynamy od meczu towarzyskiego.



Szybki wybór dwóch drużyn, stadionu i już przechodzimy do gry. Zawodnicy wchodzą na boisko, kibice już zdzierają swoje gardła a ja z niecierpliwością czekam pierwszego gwizdka sędziego. Już gwizdek i moja Holandia rozpoczyna konstruowanie akcji. Grę umila mi dwóch komentatorów: Andy Gray i John Motson. Jakość komentarza jest naprawdę dobra. Komentatorzy po prostu żyją meczem. Zresztą FIFA 98 była jedną z lepszych gier z tej serii, jeśli chodzi o komentarz. Ale wracamy na boisko. Denis Bergkamp wyprowadza moja Holandię na prowadzenie a ja w tym momencie przyglądam się z bliższa grafice. Jak na grę z 98 roku prezentuje się całkiem nieźle. Wprawdzie zawodnicy różnią się tylko od siebie kolorem skóry oraz włosów, ale w grze to nie przeszkadza. Niestety trochę gorzej jest z kibicami. Jest to po prostu płaska papka na stadionie. Ale czego można wymagać od gry, która ma już 8 lat.

Padają kolejne gole dla Holandii i dochodzę do wniosku, że trzeba zmienić poziom trudności. Niestety 3 poziomy trudności za bardzo nie różnią się od siebie, i nawet mniej doświadczonemu graczowi szybko uda się wygrywać na najwyższym poziomie. Co ciekawe przy odrobinie szczęścia można strzelić swoim golkiperem bramkę podobną do tej, jaką nasz wspaniały Kuszczak przepuścił w meczu z Kolumbią.



A jak się gra? Bardzo dobrze, można konstruować naprawdę ciekawe i widowiskowe akcje, nie ma mowy o obronie wyniku. Ta gra po prostu wymaga od nas gry do przodu, ciągłego atakowania, przez co oczywiście jest ciekawiej. Wracając jeszcze do stadionów, to jest ich naprawdę sporo. Oprócz najsławniejszych stadionów mamy jeszcze 14 przygotowanych przez EA Sports oraz halę. Ponadto zanim rozpoczniemy mecz to ukaże nam się krótki filmik ukazujący nam stadion, na którym będziemy rozgrywać mecz.

FIFA 98 jest naprawdę dobrą pozycją dla wszystkich fanów piłki nożnej. Duża grywalność oraz całkiem przyzwoita jak na obecne czasy oprawa audio-wizualna sprawiają, że gra się przyjemnie. Gdyby tylko komputer grał lepiej. Ale, od czego jest tryb Multiplayer.

Plusy:
- Przyjemnie się gra
- Przyzwoita Grafika i Muzyka
- Aktualne jak na tamte czasy składy

Minusy:
- Mała różnica miedzy poszczególnymi poziomami trudności.
- „Płaska” publika

Thaddy(L)

FIFA 98

Producent: EA Sports
Wydawca: EA Sports
1997
Platformy: GB, Genesis, N64, PS, Saturn, SNES
☆☆☆½

CATACOMB 3D

Jaka jest pierwsza gra FPP? Nie jest to Wolfenstein - przed nim pojawiły się też inne gierki, jak chociażby Catacomb 3D.

W grze wcielamy się w czarodzieja, który wybiera się do podziemi z misją uratowania pewnego gościa z łap pewnego innego gościa. Po drodze spotykamy wiele potworów i innych niebezpieczeństw.



Grafika w grze jest podobna do Wolfensteina, jednak znacznie niższej jakości. Kolorów jest mało, a przeciwnicy wyglądają paskudnie. Co więcej, są płascy i mają tylko jedną stronę. Pokonujemy ich za pomocą jednej z 3 broni: czaru ciskającego ogniste kule, ognistego „karabinu maszynowego" i Xterminatora, palącego cały teren wokół ciebie.

Poziomy składają się z sześcianów, nie ma tu drzwi ani dekoracji. Niektóre ściany można jednak rozwalać, by dostać się np. do klucza.

Muzyka jest tragiczna - cały czas w kółko leci kilkusekundowy motyw, który zapewne wkrótce zostanie wyłączony przez każdego normalnego gracza.

Ogólnie mówiąc, gra jest raczej kiepawa. Nie przypadnie wam zapewne do gustu.

Plusy:
- To w końcu kawał historii

Minusy:
- Grafika
- Udźwiękowienie
- Nuda

Korodzik

Catacomb 3D

Producent: id Software
Wydawca: Gamer's Edg, Softdisk Software
1992
Platformy: PC



DARK COLONY

Fabuła jest oryginalna niczym powieści Cusslera: ludzie przybyli kolonizować Marsa. Odkryli tam substancję o nazwie Petra-7, która w grze pełnić będzie rolę waluty. Oczywiście Marsjanom nie spodobali się ludzie i postanowili ich zaatakować.

Dark Colony jest typowym RTS-em science-fiction. Wcielamy się w jedną ze stron - ludzi bądź kosmitów - i przechodzimy przez 18 misji (wliczając w to 3 misje treningowe). W przeciwieństwie do wielu strategii, nie mamy na początku robotników i nie stawiamy budynków, gdzie chcemy. W dowolnej chwili "zamawiamy" budynki, przywożone natychmiastowo przez jakiś statek i stawiane w określonym miejscu w bazie. Co więcej, nie trzeba czekać, aż skończą się trenować jednostki - powstają od razu po wydaniu rozkazów. Wszystko to sprawia, że skupiamy się głównie na szybkiej akcji. Naprodukowujemy np. 20 Trooperów i robimy wrogowi małe kuku w jego bazie. Niekiedy będzie im towarzyszył jakiś porucznik czy inny komandor, który poprawia ich zdolności za pomocą opcji Inspire. Między misjami otrzymujemy ładnie napisane rozkazy.

Nasze armie się różnią. Podczas gdy ludzie korzystają z robotów i pojazdów, wojsko obcych wykorzystuje rozmaite zwierzaki. Próżno jednak szukać w tym zróżnicowania - obie armie są bardzo podobne, obie mają np. swój odpowiednik samobieżnych min czy snajpera. Szkoda, mogło być o wiele ciekawiej, gdyby autorzy się przyłożyli.

Dark Colony

Producent: Gametek
Wydawca: Strategic Simlations Inc.
1997
Platformy: PC



RTS to nie tylko jednostki. Budynki grają także ważną rolę. Jak wspomniano wyżej, nie budujemy ich, lecz kupujemy w Ikei :)

Z początku trudno mi było przyzwyczaić się do sterowania. Gdy zaznaczymy jednostki, to aby je odznaczyć, musimy kliknąć prawym przyciskiem. Jest to denerwujące w przypadku samobieżnych min, gdy wkopią się w ziemię, i tak nie możemy już ich wyjąć - po co mają pozostać zaznaczone? Jeśli jakaś jednostka jest wyselekcjonowana, a klikniemy na inną, ta pierwsza podejdzie do drugiej. Mocno irytujące i nieintuicyjne. O wiele lepiej było zostać przy starym systemie RTS-owym.

Grafika jest śliczna, renderowana, szczególnie przyjemnie ogląda się obrazki w encyklopedii jednostek i w me-





nusach. Dźwięk jest dobry, niestety odzywki naszych żołdaków szybko stają się powtarzalne.

Dark Colony to ogólnie fajna gra, w którą powinien zagrać każdy, kto lubi trochę strategii. Szkoda, że między stronami konfliktu nie ma wielkich różnic, przez co niezbyt ciekawie jest grać drugi raz po drugiej stronie. Mimo to polecam!

Plusy:
- Ładna grafika
- Dobre udźwiękowienie

Minusy:
- Małe zróżnicowanie

Korodzik

DIZZY - PRINCE OF THE YOLKFOLK

Pewnie każdy z was słyszał o jajku, który ratuje swoją ukochaną Daisy. Tak to Dizzy. Tym razem oprócz ratowania swojej ukochanej musi pomóc królestwu Yolkfolk.



Gra ta jest jedną z pierwszych z serii o jajku na Pecety. Niestety plusów tej gry nie ma za wiele za to razi masa minusów. Po pierwsze muzyka. Cały czas towarzyszy nam jeden utwór, który bardzo denerwuje w czasie gry. Na szczęście na początku gry można wyłączyć muzykę. Ponadto gra jest bardzo prosta. Całą grę można przejść w godzinę. Zagadki są bardzo proste i nawet nie znając angielskiego można ta grę bez problemów przejść. Gra ma



charakter bardziej zręcznościowy niż przygodowy.

Kolejny minus to nieprzydatność kilku przedmiotów a dokładnie mówiąc latającego dywanu oraz butelki z eliksirem. Pewnie wielu z was zapyta się was, dlaczego zostały one umieszczone w grze. Otóż „Prince of the Yolkfolk" jest uboższą wersją innej gry: „Dizzy, Adventurer" która została wydana na konsolę NES i szczerze mówiąc właśnie tą drugą pozycję polecam do grania.

A plusy? Znalazłem tylko jeden, a mianowicie grafikę. Oprawa wizualna stoi na dobrym poziomie nawet jak na obecne czasy. Lokacje są kolorowe, miłe dla oka.

Podsumowując „Prince of the Yolkfolk" jest gra przeciętną, jeśli nie słabą. Polecić ją można tylko tym, którzy dopiero zaczynają przygodę z Dizzy'm.

Plusy:
- Grafika
- Można ewentualnie pograć w wolnym czasie

Minusy:
- Muzyka
- Zbyt prosta
- Niepotrzebne przedmioty

Thaddy(L)

Dizzy: Prince of the Yolkfolk

Producent: Taito
Wydawca: Codemasters
1993
Platformy: Amiga, Atari ST, Commodore 64, NES, PC, ZX Spectrum



THE STING!

W grach komputerowych najczęściej wcielamy się w tych dobrych - w policjantów, detektywów, stróżów prawa. Niektóre gry oferują nam jednak spojrzenie na sprawę z drugiej strony - z punktu widzenia przestępcy. Do takich pozycji należy z pewnością The Sting.

Naszym bohaterem będzie włamywacz-dżentelmen Matt Tucker. Jego zadaniem jest ukończenie szeregu włamów, nas końcu zaś czeka go najbardziej prestiżowa robota - sprzątanie w ministerstwie.



Na początku jesteśmy w mieście. Tutaj kupujemy narzędzia, opylamy łupy i wyszukujemy pomocników. Gdy już się wyposażymy, wracamy do mieszkania i klikamy na biurko.

Przed każdym włamaniem musimy ułożyć plan. Możemy wówczas chodzić i robić to, co podczas normalnej akcji, jednak jesteśmy „nietykalni" i możemy się nie przejmować alarmami ani strażnikami - a w razie czego zawsze jest opcja cofnięcia czasu. Podbieramy rzeczy, które są najcenniejsze, a zarazem zajmują najmniej miejsca. Jest to konieczne - by przejść misje, musimy zebrać towar o określonej minimalnej wartości. Często znajdziemy je w szafkach lub w kasach, do których dostajemy się za pomocą narzędzi - mają one różną skuteczność, a niektóre robią więcej, inne mniej hałasu. Musimy jednak uważać, bo strażnicy nie śpią i nie tylko chodzą po całej mapie, ale i zwracają uwagę na podejrzane rzeczy, jak np. otwarte drzwi lub uszkodzone okno.

Nie zawsze jesteśmy podczas akcji sami. Często towarzyszy nam kumpel, który może wykonywać wszystko to, co główny bohater. Do tego niektóre osoby mogą unieść więcej rzeczy lub są bardziej doświadczone np. w wyłączaniu alarmów. Ale pamiętajmy, że każdy współpracownik musi dostać swoją dolę.

Po ułożeniu planu puszczamy go niczym film. Wówczas nie mamy kontroli nad naszym bohaterem. Możemy tylko bezradnie patrzeć, jak zabiera setki dolarów i tuż przed dotarciem do samochodu zostaje zauważony przez policjanta. Niestety zagadki są trudne i często trzeba w kółko powtarzać tą samą misję.



Graficznie gra jest oględnie mówiąc kiepska. Wyjątkowo kanciaste przedmioty i paskudne tekstury nie dostarczają wzniosłym uczuć estetycznych. Dźwięki są dobrze dobrane, choć niekiedy mocno irytujące.

Ale i tak The Sting! jest produktem unikatowym. Zabawa w szubrawca to dobre zajęcie, gdy mamy 10 minut dziennie na zbyciu.

Plusy:
- Dobry pomysł
- Dużo misji

Minusy:
- Monotonia
- Kiepska grafika
- Dźwięki

Korodzik

The Sting!

Producent: neo Software Produktions
Wydawca: JoWood
2001
Platformy: PC



BRUTAL: PAWS OF FURY - ciosy

Skróty:
P - lewo lub prawo (w stronę przeciwnika)
T - lewo lub prawo (odwrotnie niż P)
S - skok
K - kucnięcie

L - Light Punch/Light Kick
M - Medium Punch/Medium Kick
H - Heavy Punch/Heavy Kick
Wspólny dla wszystkich zwierząt:
L+M - leczenie

Kung Fu Bunny

Hi Flash Kick - K, K+M, K, K+M
Flash Kick - M, M+H, M, M+H
Double Flash Kick - Szybko T, K, P
Scissors Kick - M+H
Dance of Death - L, L, L
Iron Fist - Trzymaj H i wciśnij H, H
Devil's Kiss - Szybko T, K, T

Rhei Rat

Knockout Punch - Z bliska L+M+H
Frenzy Attack - Szybko T, K i wciśnij H
Face Pull - Z bliska szybko K, P
Batter - Z bliska M+H
Tsumai - Trzymaj H i wciśnij M, M
Lightning Fury - Trzymaj L i wciśnij L, L
Berserk - Trzymaj M i wciśnij L, M

Prince Leon

Bite - M+H
Swim Attack - Szybko P, K, T
Roar - Szybko K, T i wciśnij M
Powerchord - Szybko T, K, P
Wild Side - Trzymaj L i wciśnij L, L
Rage Within - Trzymaj L+H i wciśnij L+M+H
The Leon Experience - Trzymaj M i wciśnij H, H, H, H

Pantha

NRG - Nie za szybko T, K, P
Drain Energy - Trzymaj długo K i wciśnij L, L, L
Cloak Attack - M+H w odpowiedniej odległości
The Gentile Punch - Trzymaj H i wciśnij H, H
Serpent's Kiss - Trzymaj M i wciśnij H, H
Summon Chi - Trzymaj L+H i wciśnij H, H

Ivan the Bear

Big Belly Attack - Szybko P, K, T
Earthquake - Szybko T, K, P
Strength of the North - Szybko K, T i wciśnij M
Jab-Al-Nar - Trzymaj H i wciśnij L, L
Rage of the World - Nie za szybko M+H, L+H

Karate Croc

One Tail Whip - P+M+H
Torpedo Attack - Trzymaj długo K i wciśnij K+L, K, K+M, K, K+H
Multi Tail Whip - Trzymaj długo K+T i wciśnij P, P+M+H
Escrima Kata - Trzymaj L i wciśnij L, L, L
The Swallow - L+M+H
The Path of the Empty Hand - Trzymaj M+H i wciśnij H, H

Tai Cheetah

Fire Punch - Szybko K, P
Fire Kick - Szybko T, K
Fire Run - Szybko P, K, T
The Way of the Crane - L+M+H
Fist of the North - Trzymaj L i wciśnij L, L
Divine Wind - Trzymaj M i wciśnij M, M

Kendo Coyote

Slamming Punch - L+M+H
Head Butt - M+H
Cannonball - Szybko P, K, T i wciśnij M
Spinball - Szybko K, P
The Five Rings - Szybko T, K, P i wciśnij M
Ki Force - Trzymaj L i wciśnij H, H
Hapkido Kata - Trzymaj M i wciśnij L, L

Dali Llama

Headbutt - M+H
Smoke Attack - Szybko T, K, P
Mind of the Gods - Szybko P, K, T
Apocalypse - Szybko K, P i wciśnij M

Chung Poe

Fire Punch - Szybko K, P
Portal Attack - Szybko T, K
Mole Punch - Szybko P, K
Hate of the Ancients - Trzymaj M i wciśnij M, L
The Dark - Trzymaj L i wciśnij L, H
Winter Storm - Trzymaj H i wciśnij L, H

Psycho Kitty

Rolypoly - Szybko P, K, T
Psycho - Szybko T, K, P
Round & Round - L+H
Too Much Whiskers - Trzymaj M i wciśnij M, H
Face Gouge - Trzymaj H i wciśnij M, L
9 Lives - Trzymaj L i wciśnij L, L
Hacker - K, K+L+M
Devastator - M+H, T+M+H

Foxy Roxy

Whiplash Kick - M+H
Spin Attack - Nie za szybko T, T, H
Roll Over Sweep - Szybko K, P
Kuntao Kata - L+M+H
Call of the Lotus - Trzymaj H i wciśnij H, H
Pentjak Silak Mind Throw - Szybko P, K, T i wciśnij H

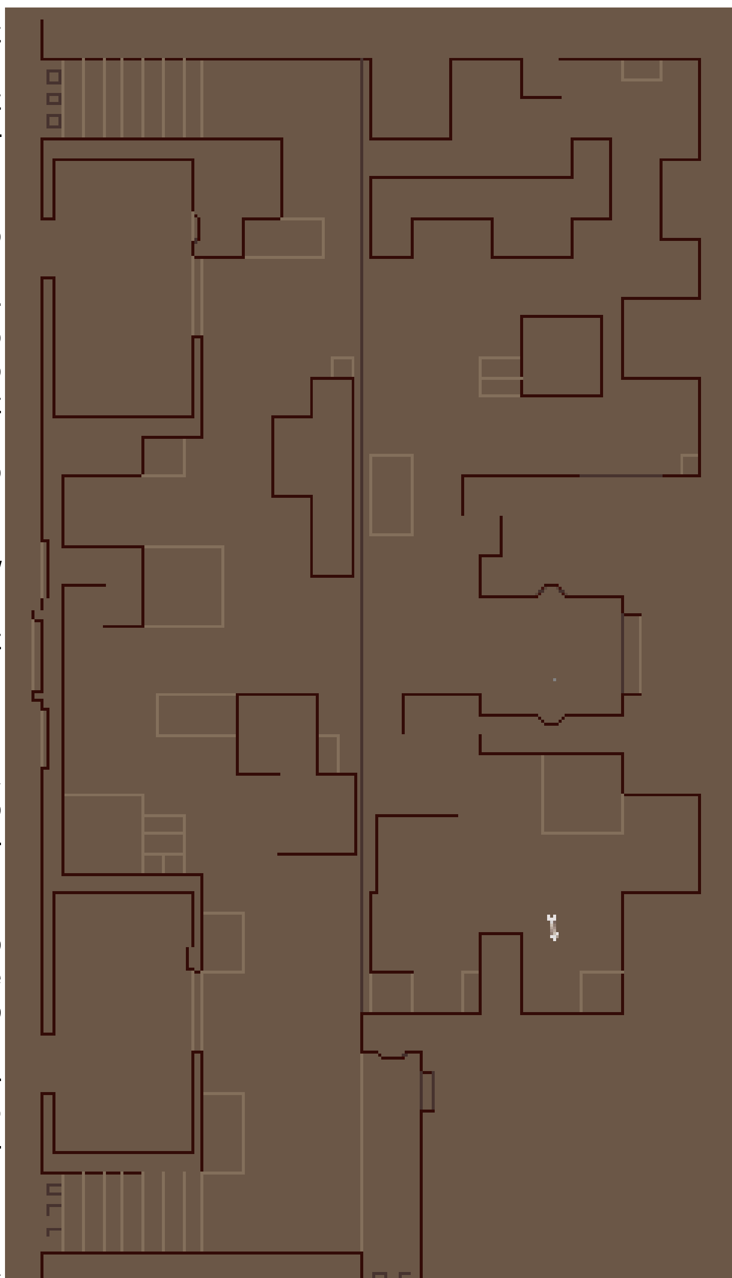
STRIFE - solucji cz. 2

Wyjdź z rezydencji gubernatora, przejdź przez most, wejdź po schodach i wejdź do więzienia. Pogadaj ze strażnikiem i pokaż mu przepustkę. Możesz już przejść dalej, do holu. Wejdź do drzwi z boku i po schodach. Porozmawiaj z Montagiem. Następnie załatw go i zabierz karabin i klucz. Zabij wszystkich strażników. Wróć do holu i zejdź po dużych schodach. Włóż klucz do dziurki i przejdź przez drzwi.

Idź długimi korytarzami (blokujące drogę pręty wyłączaj przełącznikiem w pokoiku obok) aż dojdziesz do windy. Zjedź na dół. Wejdź do korytarza bez drzwi. Po lewej będzie pokój z bonusami. Następnie wyjdź i idź przed siebie. Po drodze miniesz drzwi otwierane dłonią. Dojdziesz w końcu do pokoju z ołtarzem. Idź w górę po schodach, otwórz drzwi i znajdź sędziego Wolenicka. Pogadaj z nim, potem załatw go i zabierz jego dłoń. Wróć do drzwi otwieranych na rękę i otwórz je dłonią. W środku wciśnij wszystkie panele, by uwolnić więźniów. Wróć do windy, jedź na górę i odnajdź teleport. Wejdź do środka.

MISJA: Zniszcz Kryształ.
W bazie Frontu pogadaj z Macilem i odwiedź lekarza oraz zbrojmistrza. Zaopatrz się u nich we wszystko, co potrzebne. Następnie wyjdź do miasta i udaj się do elektrowni w pobliżu sklepu Irale'a.
W elektrowni zjedź windą i idź w prawo do znaku „magazyn" (Warehouse). Skręć w lewo i w prawo, do małego pokoiku. Wciśnij przełącznik (nie przejmuj się Akolitą, nie będzie robił problemów) i wyjdź, idąc do schodów w dół. Znajdziesz się w magazynie. Skorzystaj z mapki obok, by odnaleźć Wornera. Dostaniesz identyfikator. Wróć do znaku „Warehouse" i idź naprzeciwko niego. Porozmawiaj ze strażnikiem i pokaż mu identyfikator. Wejdź do jego budki i zabierz wyrzutnię rakiet. Wyjdź i idź w lewo. Przełącz dźwignię i wejdź po nowo utworzonych schodach.

cdn. Korodzik





Dizzy – Prince of the Yolkfolk

Rozpoczynamy w jaskini. Bierzemy liść, zapałkę oraz wiadro z wodą. Przy drzwiach za pomocą listka i zapałki rozpalamy ognisko, które gasimy wodą. Za drzwiami bierzemy gwiazdkę oraz wisienkę. Idziemy w lewo po drodze bierzemy monetę. Wejście do zamku blokuje nam troll na razie nie przejmujemy się nim bierzemy tylko kilof i wracamy się. Rozmawiamy z grajkiem, który daje nam latający dywan. Na razie zostawiamy go i idziemy dalej w prawo. Obok lwa znajduje się klatka, która bierzemy ze sobą, porozmawiajmy także z lwem. Idąc dalej w prawo zobaczymy 2 chmurki na jednej znajduje się moneta na drugiej podręczy zestaw do budowy mostów. Zeskakując z chmurki po lewej stronie zobaczymy jaskinię, której wejście zablokowane jest kamieniem. Na głazie używamy kilofa i wchodzimy do jaskini. Zabieramy stąd wszystko, czyli: monetę, gwiazdkę, 2 wisienki oraz bryłę złota. Wychodzimy z jaskini i idziemy w prawo. Przeprawiamy się przez rzekę łodzią. Na drugim brzegu przewoźnik nie będzie chciał nas przepuścić, jeśli nie zapłacimy mu. Dlatego musimy przejść obok niego mając ze sobą bryłkę złota w ten sposób sam sobie weźmie to, co mu się należy. Porozmawiajmy z przewoźnikiem dowiemy się, że potrzebuje czegoś, co przyspieszy jego łódź. Idziemy w prawo obok żółtego misia stawiamy klatkę. Następnie wskakuj do góry po platformach aż Bezie na poziomie, nad którym znajduje się domek. Między dwoma końcami platformy użyj mostu, dzięki czemu uzyskasz drogę na wyższe poziomy. Idź w prawo aż zobaczysz 2 chmurki skażając przez nie dostaniesz się na wieżę zamkową. Weź stamtąd harfę dalsza trochę po zamku zablokuje ci krzew. Wyjdź z zamku i udaj się na platformę, na której znajduje się domek. Na drzwiach od domku znajduje się wisienka tylko jest ukryta. Musisz po prostu kliknąć na drzwi tak jak na zwykły przedmiot i wisienka ci się ujawni. Teraz wskocz wyżej na platformie, nad którą znajduje się kolejna platforma z wisienką. Teraz skocz w lewo spadniesz na chmurkę. Skacz dalej przez chmurki aż dostaniesz się do bramy, która prowadzi do nieba. Porozmawiaj ze św. Piotrem i daj mu harfę, w zamian dostaniesz święty ser. Pod chmura, na której znajduje się św. Piotr jest inna, na której leży wisienka. Skocz tam a potem wróć na ziemię skacząc w lewo. Przepraw się ponownie przez rzekę i użyj sera na klatce. Z klatką, w której będzie znajdował się misiek idź do trolla. Połóż przed nim klatkę. Troll się wystraszy i ucieknie. Wejdź do zamku droga w zamku nie jest trudna. Pozbieraj wszystko, co tam się znajduje. Na drugim poziomie zamku znajduje się maszyna, która uruchamia zwodzony most niestety jest zepsuta. Zapamiętaj to miejsce. Wychodząc z zamku powinieneś mieć klucz oraz silnik do łódki. Silnik daj Przewoźnikami w zamian dostaniesz od niego kosę. Za magnetofonem, który znajduje się obok przewoźnika jest wisienka. Użyj kosy na krzaku w zamku. Weź trąbkę, napoju nie musisz brać, bo nie będzie ci potrzebny. Na trzecim poziomie zamku zobaczysz klucz francuski nie bierz go, ponieważ jest to pułapka, która uruchamia zły dizzy, który chodzi piętro wyżej. Idź w prawo zobaczysz windę zanim skoczysz w lewo skocz do góry i otwórz klucz do komnaty gdzie śpi daisy. Teraz skocz w lewo, zobaczysz, że zły pizzy chodzi teraz pod tobą. Idź w lewo pozbieraj gwiazdki i pieniądze, wskocz na wieże, na której znajdują się kleszcze. Nad tą wieżą znajdują się chmury, na których są wisienka i moneta. Kleszczy użyj na lwie. W zamian dostaniesz od niego kolec. Kolec połóż w zamku obok klucz francuskiego. Następnie idź piętro wyżej i poruszaj się tak żeby zły pizzy wszedł na kolec. Teraz możesz spokojnie wziąć klucz francuski. Grajkowi daj trąbkę, dostaniesz od niego książkę z dowcipami. Na maszynie użyj klucz, dzięki czemu most zwodzony utworzy ci przejście. Za zamkiem zobaczysz płaczącą księżniczkę daj jej książkę z dowcipami. Księżniczka przekaże ci flagę, którą musisz zawiesić na zamkowym dachu- znajduje się tam odpowiedni drążek. Pojawi się grajek porozmawiaj z nim a potem z królem, który mianuje cię księciem. Teraz tylko wróć do Daisy i ją pocałuj.

Thaddy(L)



ROCKS'N'DIAMONDS

Boulder Dash jest jedną z najpopularniejszych i najbardziej klonowanych gier. Chyba najlepszym jego remakie'em z jakim się zetknąłem, jest Rocks'n'Diamonds.

W programie tym znajdziemy odświeżone poziomy z gier Boulder Dash, Emerald Mine, Sokoban i Supaplex. Są też poziomy amatorskie, które niestety są zwykle wybitnie niskiej jakości. W sumie plansz jest bardzo, bardzo dużo.

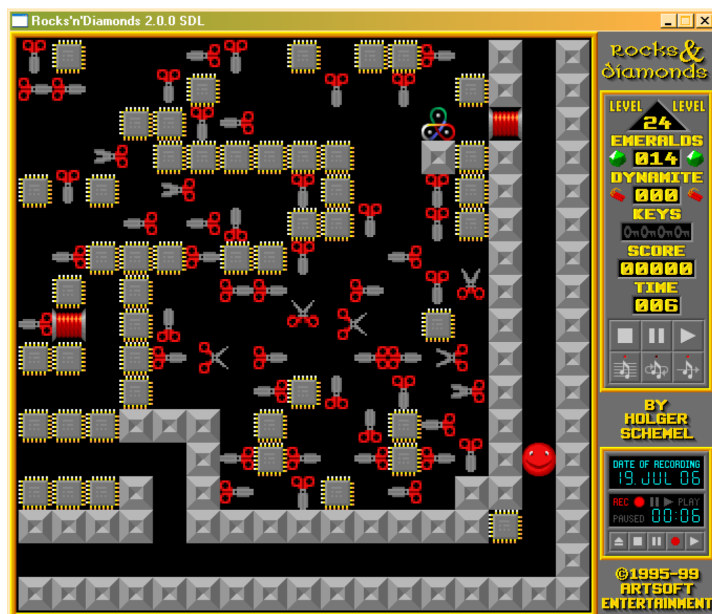
Za pomocą edytora poziomów możemy tworzyć rozbudowane plansze i pokrywać je elementami, których jest w grze mnóstwo. Motyle, pingwiny, ameby, klucze, chyba z 7 rodzajów kamieni szlachetnych, kwas... Do wyboru, do koloru. Nie mówiąc już o tym, że edytor jest niezwykle wygodny w użyciu. Mamy wiele narzędzi, prostokąty, kółka, kopiowanie i wklejanie całych elementów.



Gra sprawia dużo frajdy dzięki wielkiemu urozmaiceniu. Grafika w grze także jest świetna, dobrze narysowana, lekko pikselowata (co według mnie jest zaletą). Szybka, porywająca muzyka przygrywająca w czasie gry bardzo dobrze do niej pasuje.

Rocks'n'Diamonds to według mnie bardzo udany produkt, polecany wszystkim właściwie graczom.





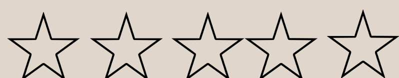
Plusy:
- Grafika
- Muzyka
- Wiele urozmaiconych plansz
- Dobry edytor poziomów

Minusy:
- Brak

Korodzik

Rocks'n'Diamonds

Producent: Artsoft Entertainment
2000-2006
Platformy: PC



MONTY ON THE RUN

Kto pamięta grę Monty Mole? W swoim czasie rywalizowała z Manic Miner. Teraz macie tę grę na pecetach.

Wcielamy się w kreta Monty'ego, który odwiedza dom, wypełniony pułapkami i potworami. Skaczemy po platformach i unikamy niebezpieczeństw.

Grafika w grze jest doskonale narysowana, szczególnie spodobało mi się ciekawe menu. Także udźwiękowienie stoi na wysokim poziomie... Z jednym wyjątkiem: mianowicie przy śmierci Monty'ego wrzeszczy on znienacka, jakby go zarzynali (można podskoczyć na krześle).

Krzyk ten będziecie słyszeć nie raz, gdyż gra jest strasznie trudna. Na początku mamy pięć żyć, które jednak szybko znikają, wystarczy jeden drobny błąd. Przez to gra jest strasznie frustrująca i nie radzę grać w nią, gdy chcecie się uspokoić.



Plusy:
- Ładna grafika

Minusy:
- Poziom trudności
- Wrzaski Monty'ego

Korodzik

Monty on the Run

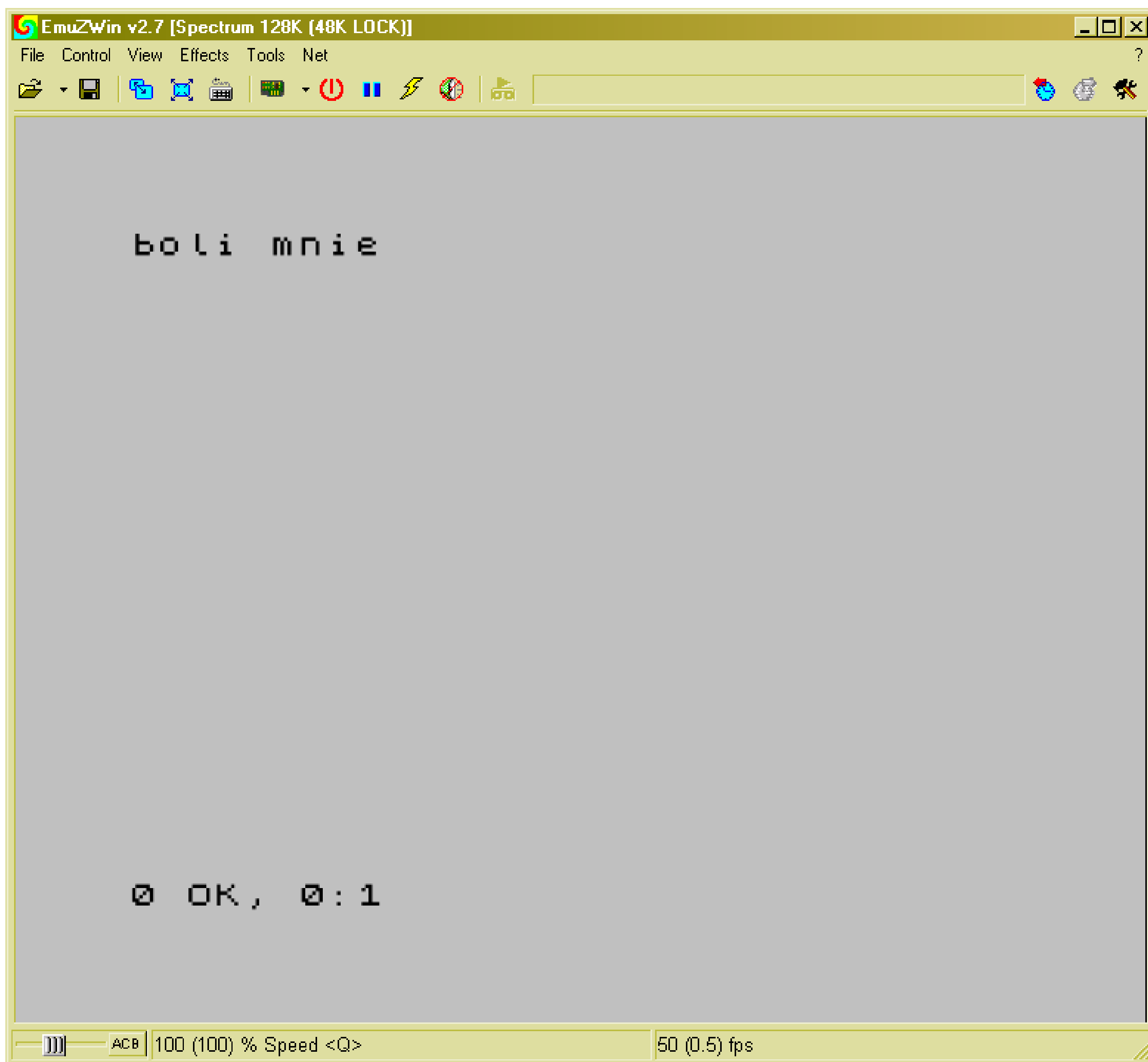
Producent: Space-Time Games
2005
Platformy: PC





EmuZWin

Emulatorów Spectrum można wiele znaleźć. Mi jednak najbardziej przypadł do gustu jeden z nich, znany jako EmuZWin. Można go ściągnąć np. z http://bonanzas.rinet.ru/apps/EmuZWin_Eng.htm.



Popatrzmy na interfejs:

Ikonki u góry to, od lewej:

- Open (Otwórz) - pozwala na otwarcie pliku, np. zapisu kasety bądź snapshota. Obok jest strzałka, dojąca dostęp do ostatnio używanych plików.
- Save (Zapisz) - umożliwia zapisanie aktualnej pracy pod postacią np. zapisu kasety lub zawartości pamięci komputera.
- Display Size (Wielkość wyświetlania) - zmienia wielkość okna programu.
- Full Screen (Pełny ekran) - zgadnij.
- Keyboard (Klawiatura) - wyświetla klawiaturę, pozwalającą na szybkie wpisywanie komend, znaków itp.
- Pokes (nie zawsze się pojawia) - pozwala na szybkie oszukiwanie w grze. Działa tylko wtedy, gdy do pliku z grą dołączony jest wybór Poke'ów.
- Model - pozwala na wybór modelu komputera Spectrum, który będziemy emulować.
- Reset - resetuje emulowany komputer.
- Pause (Pauza) - tymczasowo zatrzymuje działal-

ność komputera.

- Normal/Double Speed (Normalna/Podwójna szybkość) - dwukrotnie przyspiesza wszystko, co się dzieje w Spectrum.
- Sound On/Off (Dźwięk Wł/Wył) - zgadnij.
- Play Tape (Odtwarzaj kasetę) - odtwarza kasetę, wcześniej dołączoną (szczegóły nieco dalej).
- Time 2 Seconds Back (Cofnij czas o 2 sekundy) - nie muszę chyba mówić, że to często się przydaje.
- Time 2 Seconds Forward (Czas do przodu o 2 sekundy) - odwrotność powyższego.
- Configuration (Konfiguracja) - zmienia opcje programu.

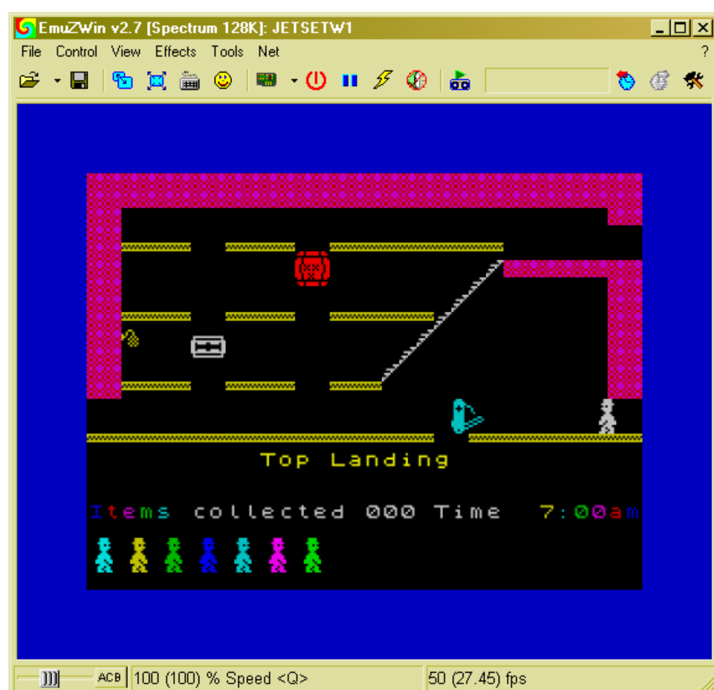
A teraz zobaczymy, jak można uruchomić grę. Najpierw ściągamy plik z Internetu (duży wybór jest np. na planetemu.net i http://www.worldofspectrum.org). Po ściągnięciu ewentualnie rozpakowujemy plik. Następnie włączamy EmuZWin, otwieramy ten plik opcją „Otwórz” i czekamy. Upewnijmy się przy tym, że opcja „Pauza” nie jest włączona. Jeśli nadal nic się nie dzieje, to klikamy na pasek obok ikonki „Play Tape”, w nowym oknie wybieramy plik z grą i wciskamy trójkącik „Play”.

I już możemy się rozkoszować grą.

Jeśli chcemy zapisać grę, to wystarczy wybrać polecenie Save As... i zapisać plik jako „EmuZWin snapshot *.ezx”.

I to wszystko. jeśli macie trochę odwagi, EmuZWin może też być wykorzystany do programowania w Basicu. Życzę wam w każdym razie sukcesów.

Korodzik



Dizzy przez wieki

Dizzy - to sympatyczne jajko - działało i żyło przez 7 lat, od 1986 do 1993 roku. Za naszym bohaterem stoi wyfirma Codemasters oraz bracia Philips i Andrew Oliver z Wielkiej Brytanii. Niestety, dziś już został zapomniany i tak jak Dizzy na tronie siadł, Dizzy z tronu spadł, ustępując miejsca nowym bohaterom. Warto jednak przypatrzeć się jego biografii.

Dizzy - The Ultimate Cartoon Adventure (1986)



Skąd Dizzy wziął swój kształt? Ano dlatego, że w grze użyto systemu, który obracał sprite’y podczas gry. Dzięki temu bohater mógł toczyć się i wykonywać salta bez konieczności rysowania wielu klatek animacji. Niestety, system ten zniekształcał złożone sprite’y, dlatego właśnie użyto okrągłego kształtu jajka.

Sama gra była platformówką, w której zadaniem było zebranie 4 przedmiotów i zrobienie z nich mikstury, niezbędnej do pokonania złego Zaksa. Podczas rozgrywki zbieramy różne graty i używamy ich w rozmaitych miejscach.

Treasure Island Dizzy (1987)



Bardziej skupiona na rozwiązywaniu zagadek niż na konfrontacjach z przeciwnikami. Jest to jedna z najtrudniejszych gier, gdyż Dizzy ma tylko jedno życie. Trochę dziwny jest system inwentarza - nie można wybrać przedmiotu który chcemy położyć, zawsze jest to ten na górze listy; trzeba zatem ostrożnie planować.

Fast Food Dizzy (1987)



Ta gra została wykonana w trzy dni, a dopieszczenie grafiki i oprawy muzycznej zajęło jeszcze dwa tygodnie. Z początku miała to być reklama restauracji Happy Eater, lecz później została zmieniona w grę o Dizzym. Była podobna do słynnego Pacmana, odchodząc w ten sposób od przygodówkowego charakteru gier. Należało w niej łapać uciekające jedzenie.

Fantasy World Dizzy (1988)



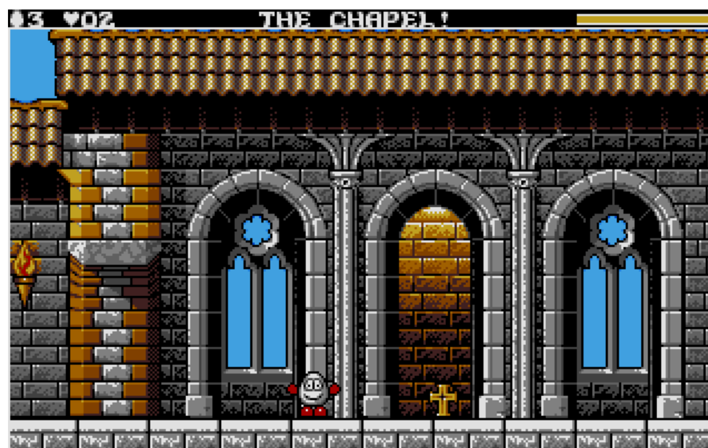
Gra ta zwana jest także *Dizzy 3,* jako że Fast Food Dizzy była mocno inna od pozostałych. Można w niej rozmawiać z innymi postaciami - w grze pojawił się zresztą słynny Yolkfolk, „żółtkowy ludek", czyli grupka osobników tak samo jajowatych jak nasz Dyzzio.

Kwik Snax (1990)

Ta gra jest podobna do Fast Food Dizzy. Można w niej przepychać bloki, które więżą przeciwników lub ich unieszkodliwiają.

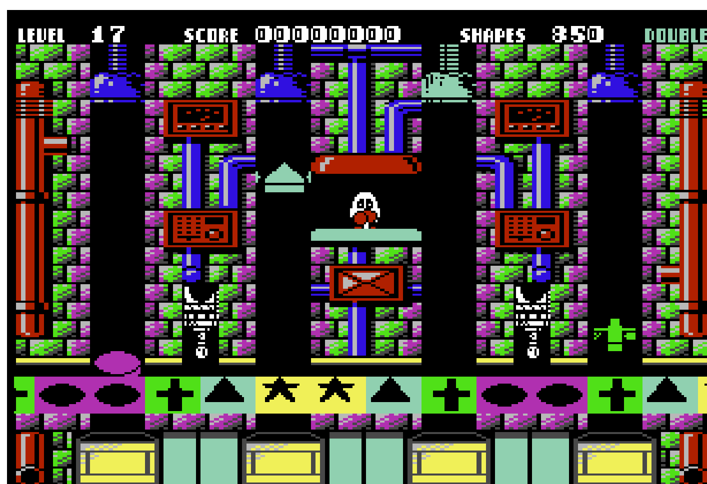


Magicland Dizzy (1990)



W grze tej musimy pokonać złego czarodzieja Zaksa, który zaczarował cały Yolkfolk. Gra raczej nie odbiega od schematu, chodzimy, zbieramy przedmioty i skaczemy.

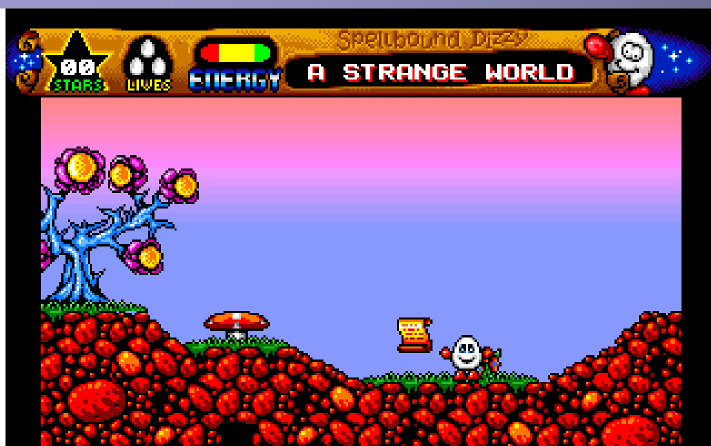
Dizzy Panic! (AKA Panic Dizzy) (1990)



Kolejna gra akcji, podobna do Tetrisa. Znajdujemy się w fabryce zabawek i mamy za zadanie łapać spadające kształty.

Spellbound Dizzy (1990)

Duża gra, zawiera ponad 100 ekranów. Dizzy, na skutek nieumiejętnego obchodzenia się z księgą czarów, trafił do dziwnego świata. Znowu rozwiązujemy zagadki, skaczemy i uciekamy. Jest tu także wiele



fragmentów zręcznościowych w rodzaju jazdy wagonikiem.

Dizzy Prince of the Yolkfolk (1990)



Jest to chyba najmniejsza gra w serii. W roku 1993 w zestawie Excellent Dizzy Collection wydano jej rozszerzoną wersję, Dizzy the Adventurer. Opis pecetowej wersji tej gry możecie znaleźć w tym numerze.

Bubble Dizzy (1990)



Szare komórki graczy już się zmęczyły, tak więc czas na kolejną grę stricte zręcznościową. Dizzy musi wydostać się z morza na suchy ląd, korzystając ze środków transportu w postaci baniek i unikając groźnych zwierząt.

Dizzy Down the Rapids (1991)



I jeszcze jedna gra-minigierka, czyli spływ beczką w dół rzeki wśród rozlicznych przeszkód i przeciwników.

Fantastic Dizzy (1991)



Najbardziej zaawansowana technologicznie gra. Jest w niej dużo minigierek zręcznościowych. Gra się tak jak wcześniej: zbieraj fanty, używaj przedmiotów, unikaj niebezpieczeństw.

Crystal Kingdom Dizzy (1991)



Niestety jest to już ostatnia gra z Dizzym. Grafika stoi znów na wysokim poziomie i dalej mamy przygodówkę zręcznościową. Naszym zadaniem będzie odzyskanie magicznego skarbu.

The Excellent Dizzy Collection (1993)

Nie jest to oddzielna gra, lecz zestaw trzech z nich: Dizzy the Adventurer (czyli Prince of the Yolkfolk), Panic Dizzy i wcześniej niewydaną Go! Dizzy Go!, która wcześniej miała być dostarczana z interfejsem do NES'u o nazwie Aladdin. Aladdin poniósł komercyjną porażkę i gra G!DG! trafiła ostatecznie do tej kolekcji.

Dizzy 9 (?)



Zarówno firma Codemasters, jak i bracia Oliver interesują się stworzeniem nowego wcielenia Dizzy-'ego. Nie byłoby to na pewno łatwe, konkurencja na rynku jest ostra. Pod adresem http://www.fantasticdizzy.co.uk/ można zobaczyć ładny filmik.

Czy Dizziemu uda się powrót? Trzymajmy za to kciuki. A na razie warto wrócić do klasycznych gier o naszym jajowatym herosie...

Dziękuje stronie http://www.dizzy.pl za screen z gry Crystal Kingom Dizzy. Na pewno warto odwiedzić tę witrynę.

Korodzik



Plakat z Dizzym, a także okładka Fantastic Dizzy.